

Qu'est-ce que l'identité gamer ? Modalités de l'authenticité dans la pratique vidéoludique

David Peyron

Émulations - Revue de sciences sociales

2019, n° 30, « Comment les jeux font-ils société. Contenus, pratiques et médiations ludiques ».

Article disponible à l'adresse suivante

<https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/peyron>

Pour citer cet article

David Peyron, « Qu'est-ce que l'identité gamer ? Modalités de l'authenticité dans la pratique vidéoludique », *Émulations*, n° 30, Mise en ligne le 3 septembre 2019.

DOI : 10.14428/emulations.030.02

Distribution électronique : Université catholique de Louvain (Belgique) : ojs.uclouvain.be

© Cet article est mis à disposition selon les termes de la Licence *Creative Commons Attribution, Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International*. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Éditeur : Émulations – Revue de sciences sociales / Presses universitaires de Louvain

<https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations>

ISSN électronique : 1784-5734

Qu'est-ce que l'identité *gamer* ?

Modalités de l'authenticité dans la pratique vidéoludique

David Peyron¹

[Résumé] L'objet de cet article est de démontrer qu'il ne suffit pas de jouer à des jeux vidéo pour se considérer comme *gamer*. Au contraire, cela passe par tout un ensemble d'attitudes et de discours vis-à-vis de la pratique qui impliquent la mise en place de normes d'authenticité d'un-e vrai-e *gamer*. Ces normes sont avant tout construites autour d'une double temporalité : synchronique (avoir été là avant) et diachronique (y passer beaucoup de temps), mais aussi de références fondatrices qui forment les bases du bon (et en creux du mauvais) goût dans ce que l'on peut alors qualifier de sous-culture *gamer*, qui s'est construite au fil de la massification de la pratique. La construction sociale de cette catégorie subculturelle est explorée ici à partir d'un corpus d'entretiens portant de manière générale sur la culture *geek*, et dans lequel la question de ce qu'est l'identité *gamer* s'est avérée centrale.

Mots clés : *geeks*, identité, sous-culture, authenticité, appartenance

[Abstract] The goal of this text is to show that playing video games is not enough to consider oneself a true gamer. To do that implies a whole set of attitude and discourses about the practice and the constructions of norms of authenticity. These norms are based on a double temporality: synchronic (having been there first), and diachronic (to spend a long time gaming); and also on some references which shape the good (and bad) taste in what we can call a gamer subculture, growing with the democratization of the practice. The social construct of this subcultural category is explored here with the analysis of a corpus of interview about *geek* culture in which the issue of gamer's identity became central.

Keywords: gamers, *geeks*, casual gamers, identity, subculture, authenticity, belonging

Introduction

D'après les résultats de l'étude Ludespace, le jeu vidéo est devenu un phénomène massif et concerne aujourd'hui près de 60 % des adultes et 95 % des enfants de 11 à 17 ans (Ter Minassian, Boutet, 2015). Cette enquête montre malgré tout de grandes disparités dans la pratique, dans sa régularité et dans les types de jeux favoris. En effet, si tout le monde ou presque joue, ce n'est pas avec la même intensité, ni aux mêmes jeux. Cette diversité des appropriations invite alors à « déconstruire l'ensemble jeux vidéo » (Tremel, 2002 : 5) pour comprendre chaque manière d'aborder ce support médiatique.

Cette idée invite aussi à questionner non pas uniquement la pratique elle-même, mais aussi le travail réflexif des publics du loisir vidéoludique. En effet, les distinctions entre les types d'appropriation et d'investissement des espaces ludiques ressortent

¹ Université Aix-Marseille, IMSIC, France.

aussi dans les manières de se présenter et de revendiquer sa passion pour le jeu vidéo. Cela est en particulier saillant dans le cas de la revendication d'une identité, et même d'une communauté, « *gamer* ». Que celle-ci soit arborée dans la présentation de soi en ligne (sur les profils des réseaux sociaux) ou hors ligne (dans les cercles d'affinités ou sur le corps, via tatouages et autres tee-shirts référencés), ou même critiquée pour son sexisme, la question de la communauté *gamer* est au cœur de l'histoire moderne du loisir.

Il y aurait ainsi des joueurs et joueuses occasionnels en grand nombre, et des *gamers*, voire des *hardcore gamers*, qui font de cette pratique plus qu'une distraction, mais une part centrale de leur identité narrative (Ricœur, 1996). Cette population serait le public premier des jeux vidéo, tant historiquement que qualitativement et quantitativement.

La thèse centrale défendue ici est alors que, de la même manière que Karl Marx différenciait « classe en soi » (réalité statistique) et « classe pour soi » (prise de conscience collective) (Marx, 1847), l'identité *gamer* telle qu'elle est affichée se construit par des mouvements réflexifs permanents qui construisent les frontières d'un groupe et les normes d'une authenticité à performer. Si le jeu vidéo n'est pas le seul loisir auquel est accolé un nom de collectif – on peut penser à la figure du cinéphile, ou aux nombreux noms de communautés de fans (Peyron, 2015) –, la fréquence de son usage et de sa revendication semble indiquer des particularités à questionner.

Le but ici sera d'explorer la manière dont se construisent les frontières de ce groupe, de cette communauté imaginée (Anderson, 2006), et les modalités de l'authenticité communautaire en son sein. Cela à partir d'une réflexion avant tout théorique sur la notion d'authenticité dans les sous-cultures, sur la figure médiatique du *gamer*, ainsi qu'un travail de recherche portant sur l'émergence de la revendication d'une culture *geek* (Peyron, 2013).

1. Méthodologie

Notre approche sociologique qualitative s'appuie sur un corpus de données constitué de cinquante-trois entretiens semi-directifs dont la durée oscille entre quarante-cinq minutes et trois heures. Les individus interrogés ont entre 18 et 37 ans, sont quarante-sept hommes et six femmes et, sans prétention à une représentativité, leurs origines sociales et géographiques sont les plus variées possible, avec une prédominance d'individu vivant en zone urbaine au sein de différentes régions françaises (Lyon, Paris, Marseille, Grenoble, etc.). Les enquêtés ont été recrutés entre 2008 et 2011. Les plus anciens entretiens ont donc une dizaine d'années, mais du fait de l'aspect biographique des entretiens, qui revenaient en longueur sur la période de formation de l'identité *gamer*, cela permettra avant tout de se pencher sur l'évolution de cette question entre les années 1990 et les années 2000. Cette période correspond à un moment critique de l'industrie vidéoludique du point de vue de son expansion massive, ce qui donne à ces témoignages une valeur à la fois sociologique et historique.

Le recrutement des enquêtés s'est fait tout d'abord de proche en proche, mais aussi via Internet (annonces sur divers forums spécialisés) ainsi que par rencontres et annonces laissées dans des lieux de sociabilités (boutiques de vente de jeu vidéo, de jeux de rôles, librairies spécialisées, salles de jeu en réseau, conventions, associations, etc.) principalement dans les régions lyonnaise et parisienne.

Le mode biographique et semi-directif est une manière opératoire de retracer un parcours pour ensuite le comparer et analyser à la fois les pratiques et les représentations ainsi que, ce qui nous intéresse ici, la montée en généralité à partir des activités quotidiennes pour tenir un discours sur une identité à la fois individuelle et collective. Les entretiens ont donc été analysés de manière thématique en fonction du questionnement portant sur la réflexivité identitaire dans la culture *geek*. Le corpus a aussi fait l'objet d'un traitement à l'aide du logiciel de traitement de données qualitatives Iramuteq, ce qui a permis de mettre en évidence les thématiques et termes revenant le plus souvent et leurs associations. Chaque citation d'entretien sera accompagnée ici du prénom anonymisé de la personne interviewée.

Si l'étude de terrain citée plus haut ne portait pas explicitement sur la figure du *gamer*, cette dernière était largement mobilisée par les enquêtés et enquêtées. Il s'agit de la troisième catégorie d'appartenance la plus utilisée (quarante-quatre occurrences, présente chez vingt-sept des enquêtés) après celle de *geek* et de joueur/joueuse. Il s'agissait soit de s'en revendiquer, soit d'en faire un référent dans des discours portant sur la pratique du jeu vidéo comme mouvement culturel partagé. Les discours permettront alors d'appuyer la réflexion sur les modalités de l'identification à l'identité *gamer* et les représentations qui accompagnent cette figure idéale du joueur ou de la joueuse de jeu vidéo.

2. Authenticité, identité et sous-culture

On peut, pour commencer, identifier la difficulté centrale liée à l'identité *gamer* en partant d'une étude menée par Adrienne Shaw (2012). L'autrice se penche sur l'identification à une culture *gamer* de minorités (femmes, homosexuels, populations racisées, etc.). Elle note alors un premier fait intéressant : ce ne sont pas forcément celles et ceux qui jouent le plus qui se considèrent comme des *gamers*. Elle compare différents profils et observe en effet que certains enquêtés, pour qui cette revendication est au cœur de leur définition de soi, jouent quantitativement moins que d'autres, qui pourtant ne se sentent pas légitimes à utiliser cette étiquette pour se qualifier. C'est donc bien qu'il ne suffit pas d'accumuler des heures de jeu pour débloquent cette bannière comme cela se passerait justement dans un jeu où un « succès » serait ajouté au profil en cas d'action réussie. Cela y contribue, mais autre chose se joue. Ce temps passé est une matière première, retravaillée en permanence et croisée avec d'autres données contextuelles ainsi que la représentation que chacun se fait de ce qu'est un ou une « vrai-e » *gamer*.

Il faut alors, pour commencer, se demander quelles significations revêtent ces termes de vrai et de faux dans un contexte d'identification à un groupe bien trop vaste pour

être côtoyé dans son ensemble, et dont il n'existe aucune définition institutionnalisée. Cela renvoie alors à une notion centrale dans l'étude de toute affiliation sous-culturelle, celle d'authenticité. Une notion présente dans les résultats de l'enquête, on la verra, sous la forme d'une catégorisation réflexive des pratiques et de l'appartenance communautaire que l'on peut résumer à cette dichotomie entre vrais et faux (fans, *geeks* et *gamers*).

La recherche d'authenticité est une valeur centrale de la société occidentale contemporaine, traversée depuis les années 1960. Dans ce moment, qu'Anthony Giddens (2004) nomme modernité réflexive, l'injonction est à ce que François de Singly (2003) nomme « la production de soi » (p. 35). L'individu, sa quête d'identité et sa volonté d'être enfin lui-même sont au cœur des préoccupations de chacun. Cela induit des regroupements de communautés non pas seulement autour de critères assignés de l'extérieur (religion, genre, origine sociale, etc.) mais de goûts et de choix affirmés individuellement. Dans la publicité, la fiction, les ouvrages de développement personnel, le monde du travail ou les réseaux sociaux, nous sommes invités en permanence à nous retrouver, et à être enfin soi. La culture populaire devient alors un outil privilégié de l'affirmation de soi à l'aide de références culturelles partagées mais à partir desquelles l'engagement et l'investissement identitaire de chacun est variable. Il s'agit de se présenter comme fan de telle série (Glevarec, 2012), de telle saga de livre, de film que chacun connaît au moins de nom mais n'apprécie pas avec la même intensité. Comme le note Christian Le Bart (2004), les cultures fans et les sous-cultures contemporaines constituent l'un des exemples typiques du « passage dans nos sociétés des identités prescrites aux identités choisies » (p. 284). Dans ce cadre, l'appartenance et l'affiliation à un groupe ne sont plus uniquement héritées, mais le fruit d'une revendication. Cependant, du fait de son caractère performatif, cette affirmation est fragile et les individus cherchent alors en permanence à montrer leur authenticité.

Ce soi authentique ne l'est alors qu'en référence à un idéal et, dans le cadre d'un mouvement sous-culturel, cet idéal est la figure typifiée du membre parfaitement authentique. Dans son étude sur les punks, David Muggleton (2000) montrait déjà que peu de ceux et celles qui se revendiquent de ce mouvement ressemblent totalement à la représentation classique du jeune individu portant crête et jean déchiré tout en écoutant une musique aux paroles violentes. Pourtant, tous se réfèrent à cette représentation pour se situer par rapport à elle dans leurs attitudes et manières d'aborder leur sentiment d'appartenance. Ce rapport à une manière d'être idéale peut conduire à des situations paradoxales, où ceux qui sont les plus experts d'une pratique au sein d'un mouvement culturel ne sont pas forcément reconnus comme les plus authentiques. C'est ce que rapporte par exemple Bastien Soulé (2007) dans son ethnographie des passionnés de surf. Il note que les meilleurs surfeurs d'un point de vue technique ne sont souvent pas considérés comme les plus authentiques face à d'autres moins doués mais qui possèdent le style authentique, toute une manière d'être, de s'habiller,

de se comporter, un humour, une nonchalance, des goûts musicaux associés à cette communauté, etc.

Pour être considéré comme authentique et assumer pleinement la revendication, il faut donc faire preuve de son authenticité en l'extériorisant et en étant pleinement conscient des normes sociales stabilisées à l'instant t qui permettent d'évaluer les autres autant que soi-même. Ce travail réflexif est aussi effectué par les *gamers* qui en affirmant leur identité affirment aussi ce qu'est un *gamer* idéal et nous permettent d'observer la construction sociale de l'authentique comme valeur.

3. La temporalité, un critère premier

Comme dans toute sous-culture, le premier critère qui permet de s'affirmer comme *gamer* est le temps. Le temps passé à jouer bien sûr, mais aussi et d'abord le fait d'avoir été là avant. Être parmi les pionniers, ceux qui évoquent avec nostalgie une forme d'âge d'or. Cette manière de s'affirmer possède un énorme avantage : il n'y a rien à faire, il suffit de regarder en arrière pour considérer que l'on était là avant. Il s'agit alors ensuite de montrer le chemin parcouru :

Je suis un *gamer* depuis toujours, j'ai presque eu toutes les consoles possibles jusqu'à ce que je me mette à l'ordi, c'est-à-dire Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Pocket, Game Boy Advance, la Super NES, la 64, la Play 1, la Play 2 et puis après j'ai découvert l'ordinateur et j'y suis resté. (Xavier, 19 ans)

Ce type de liste de consoles fait partie des modalités de présentation de soi les plus fréquemment observées. Lister les consoles, c'est se replacer dans le temps long, confirmé par une affirmation là aussi très souvent répétée, celle de l'absence de médiation. On est *gamer* depuis toujours, on est tombé dedans quand on était petit, « bah en gros c'est depuis que je suis née » (Louise, 23 ans). L'amour du jeu est ainsi pensé et vécu comme immédiat, sans transmission (parentale, amicale ou autre), un choc originel et un élément fondateur de l'identité.

Cela conduit ensuite les individus à faire appel à cette temporalité longue pour affirmer une forme d'autorité. C'est le cas pour Brice, 26 ans, qui écume les vide-greniers à la recherche de consoles anciennes et de cartouches de jeux pour les ajouter à sa grande collection. Selon lui, même les individus plus jeunes que lui devraient s'y intéresser pour pouvoir revendiquer le statut de *gamer*. Cela ne veut pas dire qu'il faille, comme lui, accumuler une importante collection, mais au moins s'intéresser à l'histoire du médium et tester les jeux des premiers temps via des logiciels d'émulation. Cela ne fait aucun doute à ses yeux que « tous les vrais *gamers* font ça, ils reviennent toujours aux premiers jeux ». On peut toutefois remarquer qu'il fait ici référence à des jeux auxquels il a lui-même joué très jeune, le travail de retour en arrière est donc fait sans effort pour lui tandis qu'il attend justement cet effort des plus jeunes.

Revenir à l'âge d'or est le centre de toute quête d'authenticité et de légitimité, un phénomène déjà bien connu dans le domaine de la musique où il faut avoir connu un groupe avant qu'il ne soit devenu « commercial » pour être reconnu par ses pairs (voir par exemple Hein, 2012, sur ce mécanisme dans la culture punk). Cette attitude

condamne en retour ceux qui n'étaient pas là avant, ceux qui ne font pas partie des pionniers et conduit à donner une patine héroïque à la narration de ce passé. Les nouveaux, qui adoptent la culture mais sans en connaître l'histoire et sans avoir été là sont alors décriés, ce sont des *hipsters*, des poseurs qui « mettent une ceinture avec une boucle Super NES sans avoir touché une vraie manette de la console » (Jean-Baptiste, 29 ans). La dénonciation faite ici est celle d'un style opportuniste, tardif et surtout superficiel.

Là aussi, les études sur les sous-cultures ont largement traité cette question dès les années 1970, mais souvent en embrassant cette pureté revendiquée des origines comme étant légitime afin, ensuite, de critiquer la récupération d'un mouvement culturel par le marché. Pour Dick Hebdige (2008), par exemple, le fait que des lycéens adoptent le style vestimentaire des punks sans adopter tout le fond idéologique de contestation sociale associé à ce mouvement, constitue une forme de chant du cygne. En embrassant un discours tenu par les individus eux-mêmes, ce type d'approche conduit alors à essentialiser cette authenticité. En retour, plus récemment, certains chercheurs invitent à considérer ce phénomène comme une fétichisation du style sous-culturel, et à considérer cette idée de pureté originelle comme une construction sociale permettant à ceux qui s'en revendiquent d'asseoir leur authenticité (Woo, 2009).

Ne pas considérer cette authenticité liée à la temporalité comme allant de soi permet alors de l'aborder comme une trace des rapports de pouvoir et de singularisation au sein de groupes en perpétuelle mutation et donc sujets à la remise en cause de la définition de soi des individus qui s'y affilient. En d'autres termes, si tout le monde est *gamer* aujourd'hui, qui suis-je moi qui me définissais par cette particularité encore relativement rare auparavant ?

Il n'est pas innocent dans l'extrait cité plus haut, que ce soit Jean-Baptiste, l'un des enquêtés les plus âgés du corpus, qui mobilise la question de l'authenticité de ceux qui étaient là depuis le début face à l'artificialité de ceux qui font du jeu vidéo une simple apparence. En effet, cette séparation par la variable de l'âge est clairement observable, et ceux qui affirment le plus clairement le lien entre temps long et définition de ce qu'est un vrai *gamer* sont généralement les plus âgés.

La question de l'authenticité se pose alors d'autant plus que la pratique devient partagée par le plus grand nombre et que l'on était ou non présent aux temps héroïques. Quand le seul fait d'accéder à un jeu vidéo était en soi une chose relativement rare, réservée à quelques privilégiés, le problème ne se posait pas dans les mêmes termes. Quand l'accès se fait plus large, il s'agit de montrer qu'il y a plusieurs rapports aux jeux vidéo et que certains sont plus légitimes que d'autres. Il y a constitution d'une carrière au sens interactionniste du terme (Becker, 2012), c'est-à-dire un ensemble de séquences qui sont autant d'étapes de légitimation de soi. Il faut avoir traversé ces moments qui

font dire « tu sais que t'es un vrai *gamer* quand...² », et qui constituent à la fois une affirmation de l'authenticité et du vécu commun, qui permettent l'identification à une communauté de destin. Cela disqualifie de fait ceux trop jeunes pour n'avoir pas connu la bonne expérience dans le bon contexte.

En effet, se reconnaître dans l'affirmation « quel *gamer* n'a pas gardé la console allumée plusieurs jours de suite pour pas perdre la sauvegarde » (Marion, 23 ans), c'est ne plus se sentir seul et voir en l'autre l'égal de soi dans la quête de la pureté originelle. Marion fait ainsi ici appel à un vécu, à un parcours qu'elle présente comme universel parmi ceux et celles qui se reconnaissent dans l'identité *gamer*, et c'est de cette universalité typifiée qu'elle tire son propre sentiment de légitimité.

Ce lien entre les individus au travers des similarités de carrières est donc une manière de faire corps, de faire groupe, et de tracer une frontière avec une altérité souvent hostile. Dans le contexte des paniques provoquées par le jeu vidéo durant les années 1980 et 1990 autour de la violence, puis de l'addiction dans les années 2000, le fait de s'identifier à une communauté *gamer* est un moyen de construire une voix commune qui permette de faire face à ces critiques. Avoir souffert des moqueries et des quolibets liés à une passion aujourd'hui de plus en plus anodine constitue pour les enquêtés la base fondatrice du sentiment d'appartenance : « beaucoup de mes amis ils comprenaient pas, ma famille pareil, en plus c'était un peu mal vu, du coup les seuls qui comprenaient c'était ceux qui jouaient aussi » (Benjamin, 21 ans). Pour lui, comme pour beaucoup d'autres, être compris et reconnu pour son goût constitue un objectif mais, dans le même temps, être incompris fait partie de la carrière, de l'héroïsation du parcours de *gamer* et de la construction d'un destin commun. Comme les cicatrices sont la preuve que l'on a connu la guerre, les moments de souffrances liés à la passion sont une preuve de l'authenticité du vécu.

Pour les plus jeunes, ou ceux qui n'avaient pas accès au medium pour des raisons financières ou d'interdit parental, la seule solution pour affirmer son affiliation est donc de se rattraper. Il faut alors passer par une liste de classiques qui font partie de l'histoire socialement reconnue de l'art vidéoludique. *Zelda*, *Final Fantasy*, *Chrono Trigger*, *Diablo II*, *Half Life* et quelques autres font partie des œuvres ou séries dont le nom revient en permanence, à la fois comme moments marquants mais aussi comme marqueurs de la bonne carrière de *gamer*. Ils constituent ce que Sarah Thorton (1996) nomme un capital sous-culturel, un ensemble d'œuvres fondatrices qui créent du lien quand bien même elles ne sont pas les favorites de tous les membres s'identifiant au groupe. De la même manière qu'un passionné de musique rock peut aimer un groupe indépendant peu connu et ainsi affirmer son individualité tout en reconnaissant l'importance fondatrice des Beatles, Rolling Stones ou Led Zeppelin, il faut connaître ces jeux pour être à même d'effectuer son travail de singularisation. Christophe, 26 ans,

² Les variations autour de cette phrase font le bonheur des sites internet qui listent ces items de la reconnaissance. Voir par exemple : Nostromo (2015), « Top 11 des signes que tu es un *gamer*, un vrai de vrai », *Topito*. En ligne, consulté le 16 janvier 2018, URL : <http://www.topito.com/top-gamer-vrai-de-vrai>.

exprime ce sentiment de manque en expliquant n'avoir joué que très récemment à la saga de jeux *Final Fantasy* :

C'est la honte pour moi, tu peux pas passer à côté de ça ! On peut dire que c'est l'archétype, le modèle du genre jeu de rôle japonais, [...] tu peux pas dire que c'est de la merde c'est pas possible, tu peux ne pas aimer y jouer mais tu peux pas dire que c'est de la merde !

Il est donc, selon Christophe tout à fait possible de ne pas aimer cette série de jeux, mais il faut reconnaître son importance. C'est la transversalité de la réputation de ce type de jeu qui permet de retracer les frontières toujours liminales du bon goût et qui « fait culture » au sens de répertoire d'objets partagé par un collectif et symbolisant les valeurs de ce dernier. De fait, ne pas avoir joué à *Final Fantasy* constitue une honte pour Christophe, car il a intériorisé le rôle de jalon historique de cet objet qui fait consensus.

4. **Noob et Casual : deux anti-figures**

Ce rapport spécifique à la temporalité comme outil de construction de la pureté de l'identité se traduit ensuite par la construction de couples d'oppositions liés au parcours idéal de *gamer* mais aussi à la manière d'aborder les jeux ici et maintenant.

Ce que le passé apporte, c'est un stock de connaissances, de savoirs, de compétences, qui sont nécessaires pour faire partie du groupe. Celles-ci peuvent être liées au jeu en lui-même, savoir maîtriser aisément un *gameplay*, connaître l'univers fictionnel, mais aussi un « savoir-être », une manière de se comporter qui respecte les normes implicites. Le pire est alors d'être un *noob*, un bleu, un débutant, une personne qui demande trop de conseils au lieu de se forger son expérience elle-même, qui ne vit pas le jeu de la bonne manière. Comme l'a par exemple montré Vincent Berry (2012), l'apprentissage est au cœur de la pratique vidéoludique et différents modes d'appropriation plus ou moins intenses peuvent apparaître, qui permettent ensuite aux individus de se singulariser. Tous les moyens sont bons pour ne pas être associé avec les nouveaux et se différencier d'eux. Cette distance peut se construire simplement en jouant là où ils ne sont pas présents dans un jeu en ligne, comme Marcus, 18 ans, joueur intensif du jeu en ligne massivement multijoueur *Dofus* (Ankama) : « en fait je joue sur un ancien serveur ou y'a que des grands niveaux comme ça on n'est pas trop embêtés par les *noobs* ». Il peut s'agir tout simplement de se moquer d'eux, c'est le cas pour Thomas, 21 ans, qui fait part de sa passion pour une web série aujourd'hui terminée (*Pure Pwnage*) dont le slogan est « *taking noobs to school since 2004* » et dont le ressort comique principal est de constamment remettre en cause l'authenticité des nouveaux joueurs ou du manque d'intensité de leur pratique.

Ce rejet de la figure du *noob*, pour mettre en avant celle plus pure du *gamer*, conduit alors même à assumer certains stéréotypes et clichés qui sont rejetés quand ils viennent de la sphère médiatique. C'est ainsi que Soren, 26 ans, résume les choses avec une phrase qui a tout d'un mantra « il vaut mieux être un *nolife* qu'un *noob* ». Autrement dit, il vaut mieux passer trop de temps à jouer, ce qui impacte sa vie sociale, plutôt

que d'être un mauvais *gamer* faute d'y consacrer assez de temps, ne pas avoir les bons *skills*³ pour utiliser un mot souvent usité lors des entretiens à propos du *noob* : « il pense souvent tout savoir, il se la pète pour pas grand-chose, il se repose sur son équipement sans parvenir à faire la différence entre *stuff* et *skill* » (Coralie, 23 ans). Dans ce cadre, être *nolife*, expression péjorative, peut alors devenir une preuve d'authenticité :

Pour moi tu peux être *gamer* en jouant à W[orl] o[f] W[arcraft] mais WoW ne suffit pas pour l'être. Et après il vont dire « ouais je suis un nolife je joue trois heures par jour ! », euh non un *nolife* un vrai ça joue six-sept heures par jour voire plus, alors laisse tomber ! Moi pendant vingt-huit heures moi une fois j'ai joué sans bouger ! (Jocelyn, 18 ans)

Ce qui se fait jour ici, c'est ainsi une forme de fierté liée à l'intensité de la pratique, jusqu'à assumer une forme de déviance face aux normes de la société. L'intensité, et donc la manière de s'approprier le medium et ses difficultés, est en effet une manière de définir l'identité *gamer*. Certes, tout le monde joue, mais peu jouent comme moi, aux mêmes jeux que moi, etc. Il s'agit, au travers de l'intensité et du temps de jeu, d'aller au-delà de l'apprentissage et d'arriver à une sensation de fluidité qui procure un plaisir inaccessible aux nouveaux ou à ceux qui jouent peu, c'est ce que Manuel Boutet (2012) appelle « jouer avec style ».

L'autre grande anti-figure est celle du *casual gamer*, le joueur occasionnel. Il peut être rapproché de la figure précédente puisque, par définition, peu jouer c'est être un *noob*, mais il implique une critique plus large de toute l'évolution de l'industrie et donc, là aussi, un rapport au temps. Cette critique est manifeste chez Mathieu, 22 ans, qui prend un exemple classique, celui de la trousse de soins (utilisée pour soigner ses blessures dans un jeu). Elle s'oppose, dans les jeux récents, au soin automatisé :

C'est la casualisation, maintenant tout le monde régénère, on est arrivé dans une culture où les joueurs veulent plus calculer combien il leur reste de points de vie ou de munitions, maintenant les trousses de soins, ce qui était la norme, devient un argument chez les indés pour attirer les *hardcore gamers*.

Dans cet extrait, Mathieu montre bien combien la figure du *gamer* peut influencer même la création du contenu ludique et fait preuve d'une nostalgie pour un âge d'or de la difficulté vidéoludique, qui transforme une évolution de l'industrie et du public en source de singularisation pour ceux qui restent comme avant. Alors que le *hardcore gamer* était la cible prioritaire, durant plusieurs décennies, des productions vidéoludiques et du marketing les entourant (Kerr, 2006), de nouvelles manières de jouer viennent remettre en cause cette adéquation et s'opposent à la représentation hégémonique des *gamers* très investis.

Jesper Juul (2009) définit le joueur type *casual* comme une personne qui n'a que peu de temps à consacrer aux jeux et souhaite des jeux faciles d'accès par opposition au *hardcore* qui aime les jeux difficiles et y passe un temps long. Cette définition est largement remise en cause par les études récentes, comme Ludespace citée plus haut, qui montre au contraire que le jeu entraîne le jeu et que donc les gros joueurs jouent

³ Que l'on peut traduire par compétences.

aussi beaucoup aux jeux nécessitant un faible engagement (Rufat, Minassian, Coavoux, 2014). Elle est cependant retenue par les enquêtés comme une distinction valide dans l'analyse qu'ils font de leur pratique et comme support des critiques adressées aux évolutions de l'industrie.

À ce titre, la question du genre apparaît comme un outil de distinction important. Ainsi, Adrienne Shaw montre, dans l'étude citée plus haut, qu'ayant intégré les normes genrées de l'attitude *gamer*, les femmes ont plus de mal à se considérer comme de « vraies » joueuses, même lorsqu'elles jouent plus longtemps ou plus souvent plus que leur entourage masculin. De même, dans son étude sur la pratique du jeu vidéo en ligne, Catherine Driscoll (2015) remarque que la répartition des genres est aujourd'hui relativement équilibrée, ce qui n'empêche pas les jeunes femmes de considérer majoritairement qu'elles pratiquent une activité de garçon. L'échantillon étudié ici ne comporte pas assez d'enquêtées pour pouvoir tirer des conclusions sur le sujet du genre, mais les représentations de la *fake geek girl* ou de la *fake gamer girl*, stéréotypes très répandus sur Internet⁴, semblent bien découler des normes de l'authenticité analysées dans cet article. Il s'agit simplement d'une déclinaison et d'une incarnation de celle du joueur *casual* qui est attribué au genre féminin par défaut.

On peut ajouter à cela la question du support de jeu qui semble être aujourd'hui un marqueur important de la différenciation, de l'authenticité, voire de la légitimité sociale de la pratique. Il peut s'agir des débats pour savoir si la console ou le PC sont les meilleurs moyens de jouer, un débat qui voit souvent les joueurs égrener leur « config », c'est-à-dire l'ensemble des ajouts (et achats) faits à un ordinateur pour le rendre plus compétitif afin de jouer aux jeux récents avec fluidité. Mais ce débat est aussi souvent remis en cause pour son aspect techniciste par certains, qui mettent en avant l'importance d'un bon *gameplay* : « cette course à qui a la machine la puissante ça, ça m'agace, je sais que plein de *gamers* sont comme ça, mais moi je m'en fous je veux un bon jeu c'est tout, c'est pour ça j'aime les jeux rétro bien durs genre *Super Meat Boy* » (Damien, 23 ans). Ceux qui, comme ici, rejettent la course à la puissance trouvent donc tout de même un moyen pour montrer leur engagement et son intensité. Damien remet en cause une des catégories de la valeur d'un *gamer* pour faire appel à une autre : celle de la difficulté des jeux classiques. Le vrai *gamer* est donc celui ou celle qui joue comme soi.

Certains supports ont toutefois tendance à mettre la plupart des enquêtés au diapason quand il s'agit de les rapprocher d'une pratique liée aux joueurs *casual* : tout d'abord la console Wii, de Nintendo, puis le jeu sur smartphones. Concernant la première, elle semble représenter tout ce qui va à l'encontre de la pureté de la sous-culture *gamer*, et les individus sont d'autant plus virulents que les jeux Nintendo sont au cœur de l'âge d'or des pionniers. Le fait de ne plus se sentir la cible première est alors vécu comme une déception et est constaté avec fatalisme : « je crois que je suis pas vraiment

⁴ Voir par exemple Justin Amirkhani (2012), « 10 signes your girlfriend is a fake gamer girl », *Complex*. En ligne, consulté le 11 mai 2018, URL : <http://www.complex.com/pop-culture/2012/10/10-signs-your-girlfriend-is-a-fake-gamer/>.

le public visé par la Wii, la Wii c'est pas pour les *hardcore gamers* c'est pour les *casual* en famille » (Mathieu, 22 ans). Olivier, 25 ans, va plus loin :

En tant que *gamer* je me vois pas acheter la Wii c'est une grande arnaque pour moi. J'étais le premier à dire que j'allais me l'acheter mais y'a pas de jeux à part Mario. Je fais une partie de Wii Sports ça va me faire marrer cinq minutes, et je vais le rentabiliser entre potes, mais pour me plonger dans un univers c'est pas ça.

Dans cet extrait, Olivier prend bien soin de se positionner en tant que *gamer*. Ainsi, il se place dans le cadre du groupe, de sa crédibilité en son sein et des valeurs que celui-ci porte, et met en avant ses goûts en matière de jeux qui sont alors présentés comme représentatifs. Cela produit alors en creux une définition de ce qu'est l'identité *gamer*. Il ne veut pas juste se « marrer cinq minutes », il veut « un univers » – chose qui serait étrangère aux jeux familiaux de la console. Le joueur ou la joueuse *casual* joue non seulement peu (et donc mal) mais, en plus, ne joue pas aux bons jeux, ceux qui représentent une mise à l'épreuve des compétences acquises lors de la longue carrière de *gamer*.

Le temps n'est donc pas le seul critère puisque l'on peut tout à fait passer des heures à jouer à un jeu de lettres sur les réseaux sociaux et ne jouer que rarement à un jeu de tir en ligne sur console. De la même manière, certains jeux très pratiqués sont rejetés en dehors des frontières du bon goût, comme les jeux de football : « c'est vrai que maintenant y'a des partitions qui se font : PES ou FIFA⁵, ça vient de la culture footballistique, *Final Fantasy* ou *Zelda* c'est une culture purement vidéoludique » (Martin, 29 ans). Si, historiquement, le simple fait de jouer signifiait, de fait, s'inscrire dans une sous-culture de niche et donc pouvoir clamer une affiliation, cela ne semble plus possible pour Martin. L'offre et la pratique s'étant diversifiées, il s'agit alors de tracer des frontières pour se situer de manière réflexive. Martin observe ainsi une partition entre plusieurs cultures et se situe du côté de celle qui est « purement » vidéoludique pour affirmer son authenticité. Il est d'ailleurs notable que ce type de discours, construisant de nouvelles formes de légitimités horizontales (au sein d'une même culture) et non plus seulement verticales (entre pratiques culturelles aux légitimités diversifiées), est avant tout tenu, au sein du corpus étudié, par des individus comme Martin, Thomas ou Édouard, qui possèdent des caractéristiques proches. Ils ont tous un haut niveau de diplôme (deux ingénieurs et un diplômé de master en anthropologie) et appartiennent originellement aux classes moyennes supérieures. Si l'échantillon n'est pas ici assez représentatif pour en tirer plus de conclusions, on peut toutefois avancer l'existence d'un lien entre cette proximité sociale et une hiérarchisation de la pratique vidéoludique au sein d'une partie de la population.

L'authenticité *gamer* passe donc à la fois par le genre de jeu (cible non familiale et basée avant tout sur des compétences en termes de *gameplay*, de maniabilité purement vidéoludique), par l'investissement en temps et en effort, ainsi que par le support.

⁵ Deux jeux de football traditionnellement concurrents et très populaires.

On retrouve le même type d'argument à propos des jeux pour smartphones. Les jeux simples, conçus pour le métro et pour les réseaux sociaux, qui reconfigurent l'insertion du jeu dans les espaces de la vie quotidienne (Ter Minassian, Boutet, 2015), sont clairement considérés comme des jeux non *gamers*. Beaucoup reconnaissent toutefois que l'offre s'est élargie, avec notamment la possibilité de jouer à des jeux anciens sur ce support. Cependant, le smartphone en tant que symbole du jeu accessible à tous reste très souvent mobilisé comme un anti-modèle.

Être *gamer* est alors bien une identité qui se construit au travers d'un regard réflexif sur la configuration des expériences de jeu, sur une manière d'aborder le dispositif ludique en référence à un idéal qui est celui des premiers temps du jeu vidéo.

Conclusion : authenticité, reconnaissance et exclusion

À ce point de l'analyse, nous pouvons en arriver à une forme de définition non pas de ce qu'est être *gamer*, et encore moins de ce que cela devrait être, mais de l'authenticité telle qu'elle est construite socialement en tant qu'attitude et regard sur les objets. Celle-ci peut être définie comme étant la construction historiquement située d'une valeur positive liée à un état premier, originel, pur, non transformé et idéalisé et qui permet le sentiment d'un rapport direct (non médiatisé), plus intense, aux objets et une hiérarchisation des expériences jugées à l'aune de cet état premier, des normes qui en sont extraites et d'une carrière idéale typifiée. L'authenticité peut alors être interprétée comme un outil pour ce qu'Axel Honneth (2013) nomme une lutte pour la reconnaissance. Selon lui, la reconnaissance au sens de validation de l'existence d'une pratique ou d'une identité comme légitime est un élément fondamental de la construction de l'individu. Celui-ci ne peut se réaliser pleinement que « dans la mesure où ses particularités trouvent une approbation et un soutien dans les rapports d'interaction sociale » (p. 43) et pour cela il faut un cadre social dans lequel chacun peut être jugé par ses pairs, où l'on peut trouver d'autres individus à même de reconnaître notre identité comme légitime et de valider notre appartenance au groupe.

Cela explique pourquoi la revendication d'une identité spécifique est si prégnante au sein de la pratique vidéoludique alors qu'elle l'est moins pour d'autres pratiques, plus légitimes : il s'agit de faire corps pour peser dans des rapports de pouvoirs. Cependant, ce positionnement, s'il est utile dans le cadre de la légitimation d'une pratique culturelle souvent décriée médiatiquement, peut conduire ensuite à des formes d'exclusion au nom d'une forme de pureté dont l'artificialité n'est pas reconnue.

Vouloir démontrer que l'on est un vrai *gamer* c'est aussi, comme on l'a vu, démontrer qu'il en existe des faux, et parfois essentialiser cet état de fait. C'est particulièrement le cas historiquement pour les femmes qui, n'étant pas la cible originelle des jeux, se sont trouvées en position d'illégitimité. Selon Graeme Kirckpatrick (2017), dans son étude sur le discours des magazines anglais consacrés au loisir vidéoludique entre 1980 et 1995, cette figure, et son association à un genre, peut-être datée assez précisément. En

effet, l'auteur constate son émergence à partir du milieu des années 1980 dans les critiques de jeu qu'il analyse :

A new reader position was formed around the term « gamer », indicating the presence of a new subject defined by its embrace of the game-focused discourse. From the end of 1986, this discourse became overtly gendered as male and over the course of 1986-1987 presented symbolic boundaries to female participation. (Kirckpatrick, 2017 : 457)

Cette période correspond à celle à laquelle font référence la plupart des enquêtés quand ils font appel aux normes de l'authenticité de l'identité *gamer*. On peut donc légitimement la considérer comme un moment fondateur, dont les conséquences sont encore très vivaces. Pour l'auteur, ce *gamer* idéal se construit autour des notions de maîtrise et de performance (Kirckpatrick, 2017), traditionnellement associées à la masculinité hégémonique. Cela renvoie bien aux différentes oppositions entre manières de jouer authentiques (impliquant un temps long, mais aussi des jeux nécessitant des *skills* uniquement issues du médium et une maîtrise du *gameplay*) et non authentiques analysées ici.

Il ne suffit donc pas d'être joueur ou joueuse pour être *gamer*, c'est seulement un premier pas. Pour être un ou une vrai-e, à ses yeux et aux yeux des autres, il faut développer une manière d'être, un style sous-culturel (Hebdige, 2008) en adéquation avec des normes émanant d'une histoire située qui forment le cœur de l'affiliation. Il s'agit, de plus, d'instiller des mécanismes d'exclusion basés sur des anti-figures. En effet, une telle revendication identitaire implique aussi de tracer des frontières. L'authentique implique ainsi l'existence de l'inauthentique et, comme le note Bruno Latour (2007), « la définition de tout groupe implique aussi de dresser une liste des anti-groupes » (p. 49).

Tout cela permet une auto-catégorisation qui n'est pas l'apanage de tous. C'est ce type d'écart entre pratiques et représentations que l'on peut retrouver entre l'enquête sur les pratiques culturelles du ministère de la Culture (selon laquelle 40 % de la population a joué au cours des 12 derniers mois) (Donnat, 2010), et l'enquête Ludespace (selon laquelle cette proportion monte à 66 %) (Rufat, Ter Minassian, Couavoux, 2014). Les auteurs de la seconde enquête expliquent cet écart du fait des quatre ans séparant les deux études, mais aussi et surtout, du fait que la première repose sur une auto-catégorisation en tant que joueur ce qui n'est pas le cas de la seconde qui inclut ainsi des pratiques vidéoludiques non reconnues comme telles. La mécanique de construction identitaire et réflexive est bien à l'œuvre, et si l'échantillon étudié ici se situe chronologiquement à la charnière de ces deux enquêtes, il sera intéressant d'observer les évolutions futures de la définition de ce qu'est être un *gamer*.

Il semble donc que la construction de l'authenticité et, par conséquent, de la définition de ce qu'est être *gamer*, soit donc un processus à double tranchant, valorisante pour l'individu et pour son groupe de référence, elle permet une forme de reconnaissance de la pratique comme valide dans l'espace social et médiatique. Dans le même temps, elle valide et naturalise des processus d'exclusion qui ne reflètent pas le spectre

de plus en plus étendu de la pratique ludique. Renverser les normes du bon goût liées à la culture légitime est aujourd'hui de plus en plus courant à l'ère de la culture populaire généralisée et de « l'omnivorisisme » de la consommation (Peterson, 2004). Il faudra alors évaluer les conséquences de cela sur les nouvelles formes de hiérarchisations plus subtiles au sein des pratiques culturelles et les rapports de pouvoir qu'elles impliquent.

Bibliographie

- ANDERSON B. (2006), *L'imaginaire national. Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*, Paris, Éditions La Découverte.
- BECKER H. (2012 [1985]), *Outsiders. Études de sociologie de la déviance*, Paris, Éditions Métailié.
- BERRY V. (2012), *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- BOUTET M. (2012), « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, vol. 3-4, n° 173-174, p. 207-234.
- DONNAT O. (2010), « Les pratiques culturelles à l'ère numérique », *L'Observatoire*, vol. 37, n° 2, p. 18-24.
- DRISCOLL C. (2015), « Gamer Girls », in F. LIGNON (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses universitaires du Midi, p. 179-216.
- GIDDENS A. (2004), *Les conséquences de la modernité*, Paris, L'Harmattan.
- GLEVAREC H. (2012), *La Sériophilie. Sociologie d'un attachement culturel*, Paris, Ellipses.
- HEBDIGE D. (2008), *Sous-culture : le sens du style*, Paris, Zones.
- HEIN F. (2012), *Do It Yourself, autodetermination et culture punk*, Paris, Le Passager Clandestin.
- HONNETH A. (2013), *La lutte pour la reconnaissance*, Paris, Folio.
- JUUL J. (2009), *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Boston, MIT Press.
- KERR A. (2006), *The Business and Culture of Digital Games: Gamework And Gameplay*, Londres, Sage Publications Ltd.
- KIRKPATRICK G. (2017), « How Gaming Became Sexist: A Study of UK Gaming Magazines 1981–1995 », *Media, Culture & Society*, vol. 39, n° 4, p. 453-468.
- LATOUR B. (2007), *Changer de société, refaire de la sociologie*, Paris, La Découverte.
- LE BART C. (2004). « Stratégies identitaires de fans. L'optimum de différenciation », *Revue française de sociologie*, vol. 45, n° 2, p. 283-306.
- MARX, K. (1847), *Misère de la philosophie*, Classiques de sciences sociales. En ligne, consulté le 13 juillet 2019. URL : http://classiques.uqac.ca/classiques/Marx_karl/misere_philo/misere_philo.html.

- MUGGLETON D. (2000), *Inside Subculture. The Postmodern Meaning of Style*, Oxford, Berg.
- PETERSON R. A. (2004), « Le passage à des goûts omnivores : notions, faits et perspectives », *Sociologie et sociétés*, vol. 36, n° 1, p. 45-164.
- PEYRON D. (2013), *Culture Geek*, Limoges, FYP.
- PEYRON D. (2015), « Enjeux identitaires et communautaires des noms de fandoms », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, vol. 7. En ligne, consulté le 4 juin 2018. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/1665>.
- RICOEUR P. (1996), *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil.
- RUFAT S., MINASSIAN H. T., COAVOUX, S. (2014), « Jouer aux jeux vidéo en France », *L'Espace géographique*, vol. 43, n° 4, p. 308-323.
- SHAW A. (2012), « Do you Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality, and Gamer Identity », *New Media & Society*, vol. 14, n° 1, p. 28-44.
- SINGLY F. de (2003), *Les uns avec les autres. Quand l'individualisme crée du lien*, Paris, Armand Colin.
- SOULÉ B. (2007), « Comment rester "alternatif" ? Sociologie des pratiquants sportifs en quête d'authenticité subculturelle », *Corps*, vol. 1, n° 2, p. 67-72.
- TER MINASSIAN H., BOUTET M. (2015), « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace populations sociétés*, vol. 1-2. En ligne, consulté le 4 juin 2018. URL : <http://journals.openedition.org/eps/5989>.
- THORNTON, S. (1996), *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*, Hanovre, Wesleyan University Press.
- TRÉMEL L. (2002), « Les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et critique », *Éducation et sociétés*, vol. 2, n° 10, p. 45-56.
- WOO B. (2009), « Subculture Theory and the Fetishism of Style », *Stream: Inspiring Critical Thought*, vol. 2, n° 1, p. 23-32.